

"Zupa = Trupa"

Liczba graczy: 3-7 | Wiek: 8-108 | Czas rozgrywki: 20 minut

Kilka dni po przeprowadzce do nowej dzielnicy otrzymaliście tajemnicze zaproszenie. Sąsiedzi zaprosili Was na powitalny obiad. Wszystko byłoby w porządku, jednak podczas otwierania listu zaczął unosić się dziwny zapach.

Gdy przyszlście w gościnę, zaczęliście zauważać pewne niepokojące detale... Doniczki gospodarzy mają kształt czaszek, a rośliny mają macki. Na tyłach domu widać kilka drewnianych krzyży... Puls zaczyna Wam przyspieszać. Dzwonek do drzwi ma kształt gałki ocznej, a po jego naciśnięciu rozlega się przeraźliwy krzyk. Kiedy drzwi się otwierają, Wasze obawy się potwierdzają – sąsiedzi to POTWORY!

Sąsiedzi uprzejmie oferują Wam na obiad najbrzydliwsze dania. Próbujecie unikać potwornych składników jednego za drugim, aż w końcu ktoś z Was nie może dłużej zwlekać i musi połknąć śmierdzące kąski.

Weźcie głęboki wdech, zanim włożycie do ust włochate klopsiki czy ryż z larwami! Ble!

ELEMENTY GRY

100 kart z potwornymi składnikami



(pięć różnych kolorów kart, w każdym kolorze są 4 zestawy kart od 1 do 5)

Zestaw kart czerwonych jest wyjątkowo pikantny!

Uwaga! Potrzebne będą dodatkowo kartka i ołówek do zapisywania punktów.

CEL GRY

Celem gry jest posiadanie jak najniższej liczby punktów ujemnych na końcu ostatniej rundy. Gra trwa tyle rund, ilu jest graczy.

PRZYGOTOWANIE GRY

Wybierzcie losowo gracza, który będzie w tej rundzie potwornym gospodarzem. Ta rola będzie co rundę przechodziła na kolejnych graczy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Potworny gospodarz tasuje wszystkie karty i rozdaje po 12 kart każdemu z graczy. Z pozostałych kart uformujcie stos do dobierania i połóżcie go pośrodku stołu.

Na początku rundy potworny gospodarz odkrywa pierwszą kartę ze stosu kart do dobierania i kładzie ją awerssem do góry, głośno wypowiadając jej kolor i liczbę (np. 3 zielona). Jest to pierwsza karta warunku.



ROZGRYWKA

Gracz po lewej stronie potwornego gospodarza rozpoczyna rozgrywkę. Następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze gracz musi wykonać jedną z poniższych akcji:

1. Zagrać jedną z kart z ręki i odrzucić ją awerssem do góry na stos kart odrzuconych:



Aby zagrać jedną z kart ze składnikami, gracz musi ją dopasować kolorem lub wartością do karty warunku. Karta warunku musi być zawsze widoczna. Odrzucone karty ze składnikami są układane jedna na drugiej i tworzą stos kart odrzuconych, który powinien znajdować się obok stosu kart do dobierania, po przeciwnej stronie niż karta warunku.

2. Zebrać wszystkie karty leżące awersem do góry, na stole:

Gracz zbiera wszystkie karty ze stosu kart odrzuconych oraz kartę warunku. Zebrane karty układa przed sobą w stos rewersem do góry. Jeśli gracz zbiera mniej niż 3 karty, wówczas musi dobrać trzecią kartę ze stosu kart do dobierania. Gracz zawsze musi zebrać minimum 3 karty. Następnie wybiera jedną z kart z ręki i kładzie ją jako nową kartę warunku, głośno zapowiadając jej kolor i wartość.

Uwaga! Gracz, który wybrał opcję numer dwa, nie dokłada kart zebranych ze stołu do swoich kart na ręce, ale układa je w zakryty stos (awersem do dołu) przed sobą. Za te karty dostanie ujemne punkty.

KONIEC RUNDY

Kiedy gracz zagra ostatnią kartę z ręki, musi ją zapowiedzieć. Od tego momentu jeśli któryś z graczy zbierze karty ze stołu, runda się kończy. Jeśli gracz, który pozbył się wszystkich kart z ręki, ma kolejną turę w tej rundzie, wówczas musi zebrać wszystkie odkryte karty ze stołu, ponieważ nie mógł zagrać żadnej karty.

Runda kończy się także automatycznie, gdy wyczerpany zostanie stos kart do dobierania.

PODLICZANIE PUNKTÓW NA ZAKOŃCZENIE RUNDY

Po zakończeniu rundy gracze podliczają swoje punkty ze stosu kart zebranych. Karty z ręki nie są wliczane. Karty czerwone dają tyle ujemnych punktów, jaką mają wartość (od 1 do 5). Każda pozostała karta bez względu na wartość daje 1 ujemny punkt. Wynik każdego z graczy należy zapisać.

KOLEJNA RUNDA

Gracz na lewo od potwornego gospodarza z poprzedniej rundy przejmuje tę rolę na kolejną rundę. Musi potasować wszystkie karty składników i przygotować rozłożenie kart do kolejnej rundy, którą rozpoczyna gracz po jego lewej.

KONIEC GRY

Gra trwa tyle rund, ilu jest graczy. Po zakończeniu ostatniej rundy gracze podliczają swoje punkty ujemne. Wygrywa gracz, który ma ich najmniej. W przypadku remisu zwycięstwo dzieli się pomiędzy dwóch graczy.



$$1 + 1 + 5 + 1 + 1 + 1 + 1 + 2 = -12 \text{ punktów}$$

WARIANT DODATKOWY

Jeśli gracz zagra kartę składnika identyczną jak karta warunku (pod względem koloru i numeru), wówczas nie wyklada jej na środek stołu, ale kładzie przed sobą awersem do góry. Takie karty zostają przy gracz do końca rundy. Podczas podliczania punktów mają wartość dodatnią: numer na karcie czerwonej ma wartość od 1 do 5, a karta w każdym innym kolorze ma wartość 1. Dzięki temu możliwe jest zakończenie gry z wynikiem dodatnim.

EGMONT.pl



Story House Egmont Sp. z o.o., ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl, © 2024 Story House Egmont Sp. z o.o.
© Dr. Reiner Knizia, 2024 All rights reserved.

Autor: Reiner Knizia
Ilustracje: Luna Vargas
Wydawca: Beata Sawon
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl

Grę polecają:



© 2024 Fractal Juegos